

**Animazione del tempo di Avvento in oratorio  
Anno oratoriano A TUTTO CAMPO**



**Grande gioco  
Nel mondo ci sei... TU.**

Il gioco utilizza come perno la dinamica del baratto, ciascuna squadra ha un oggetto iniziale che dovrà poi scambiare coi vari personaggi ottenendo così l'oggetto finale (che sarà uguale per tutte le squadre). Gli scambi seguono un ordine preciso e differente in modo tale da evitare "incroci" tra squadre diverse. Ciascun personaggio accetta solamente un oggetto specifico e rende in cambio un altro oggetto e la sua parte di mondo, il disegno in allegato, così che al termine i ragazzi possano ricomporlo.



**Preparazione:** In funzione delle squadre di ragazzi e del numero di animatori disponibili si divide in parti il disegno del mondo (allegato). Ogni squadra deve poi poterlo ricomporre, quindi è necessario avere un numero di copie totali pari al numero delle squadre. Ogni copia sarà tagliata in base al numero di personaggi che animeranno il gioco e ciascun personaggio avrà con sé una parte del disegno di ogni squadra (esempio: con 3 squadre ciascun animatore avrà 3 pezzi di disegno, ogni pezzo corrispondente ad un diverso mondo). I ragazzi non devono conoscere l'ordine con cui devono barattare i vari oggetti né gli oggetti che essi chiedono, inoltre i personaggi devono sparpagliarsi per tutto il campo di gioco utilizzato, non troppo vicini tra loro insomma. Gli oggetti scambiati sono semplicemente dei foglietti riportanti l'immagine del oggetto che rappresentano, o ancor più semplicemente il suo nome. Un esempio di quelli che possono essere i personaggi e gli oggetti da barattare è:

La squadra 1 parte avendo come oggetto iniziale la farina e segue questo ordine

<i>personaggio</i>	<i>oggetto chiesto</i>	<i>oggetto dato (+parte del mondo)</i>
cuoco	farina	chiave inglese
operaio	chiave inglese	registro
prof.	registro	microfono
cantante	microfono	zappa
contadino	zappa	libro
bibliotecaria	libro	zaino
studente	zaino	provetta
scienziato	provetta	scopa
spazzino	scopa	SPIGHE

la squadra2 parte avendo come oggetto iniziale il libro e segue questo ordine:

<i>personaggio</i>	<i>oggetto chiesto</i>	<i>oggetto dato (+ parte del mondo)</i>
bibliotecaria	libro	zaino
studente	zaino	provetta
scienziato	provetta	scopa
spazzino	scopa	farina
cuoco	farina	chiave inglese
operaio	chiave inglese	registro
prof	registro	microfono
cantante	microfono	zappa
contadino	zappa	SPIGHE

E così via, ossia cambiando l'ordine degli scambi mantenendo però come oggetto finale le SPIGHE.

**Partecipanti:** Tutti

**Scopo:** Nel concreto lo scopo del gioco è ricomporre più velocemente possibile il puzzle e quindi terminare nel minor tempo gli scambi di oggetti tra i personaggi.

“Giochiamo?”. Quale bambino non la mai chiesto? Il gioco è divertimento, sport conoscenza degli altri e...educazione. Può essere infatti un ottimo mezzo per comunicare e far vivere ai ragazzi un concetto che ci sta a cuore. Nel nostro caso il “concetto” va a collegarsi con le tematiche di “A TUTTO CAMPO” e “NEL MONDO CI SEI”, ossia l'importanza delle persone in ogni ambito della vita (scuola, sport, oratorio, famiglia) e la bellezza del quotidiano vissuto da cristiani. Tramite questa attività i ragazzi scopriranno che il vero tesoro, la parte essenziale è l'io, non l'io inteso come ego, ma l'io proposto come germoglio ormai spuntato nel mondo che non aspetta altro che cresca ancora e porti il suo frutto, un io che quando si dona sa di diventare per gli altri un'opportunità di incontro e di relazione e quindi...un TU. Questo è il fine dell'avere sempre come oggetto conclusivo le spighe e della ricomposizione del mondo con la scritta “TU”. Nel concreto lo scopo è terminare gli scambi di oggetti con i personaggi nel minor tempo possibile, ricomponendo così il puzzle.

**Svolgimento:** All'inizio del gioco, una volta consegnati gli oggetti iniziali alle varie squadre queste inizieranno la ricerca

**Ambientazione:** “Pensi mai che siano i dettagli a fare la differenza?”. Un gioco ben realizzato è tale anche per le piccole accortezze che lo rendono credibile e che aiutano i ragazzi a calarsi nella parte (i famosi dettagli). Nel nostro caso sono pochi e semplici: 1. Gli animatori impersonano varie figure della vita quotidiana, l'operaio, il cuoco...e se è vero che l'abito non fa il monaco è anche vero che l'occhio vuole la sua parte, in questo caso allora i nostri abiti saranno quelli del proprio personaggio (non è necessario immergersi nella realizzazione di costumi degni di Hollywood; una vecchia salopette blu ed ecco l'operaio, un grembiule bianco ed abbiamo il cuoco...) 2. Prima della spiegazione tecnica del gioco, regole, varianti e chi ne ha più ne metta, è consigliata una breve scenetta di lancio, una piccola storia che introduca la dinamica dell'attività ed il suo fine. A grandi linee può essere:

-Cuoco: “Eh adesso le cose sì che vanno meglio, si si, non come l'anno scorso..”

-Studente: “Vero, era proprio in questo periodo...”

-Cantante: “Già... non ci guardavamo nemmeno in faccia, ciascuno pensava ai fatti suoi e andava bene così.. poi...”

-Cuoco: “E poi ?”

-Studente: “E poi è arrivato un ragazzo, veniva da un altro paese e andava...andava... all'oratorio. Ci ha raccontato che c'era un tesoro da scoprire, qualcosa che avevamo davanti agli occhi ma che non riuscivamo a vedere..”

-Cantante: “Esatto, e per trovarlo, per scoprirlo, dovevamo cercare tra di noi, nella vita di ogni giorno. Così abbiamo iniziato a parlarci, a salutarci, ad aiutarci e... quel tesoro l'abbiamo trovato...”

-Studente (rivolto ai ragazzi): “E voi? Volete sapere cos'era quel tesoro? Provate a cercarlo!”

**Per concludere:** Al termine del gioco è bene spiegare ai ragazzi la valenza educativa ed il messaggio che si è voluto trasmettere. Nel nostro caso la ricerca del tesoro altro non era che la ricerca di quel germoglio, nato da quel seme buono gettato nel mondo, in ogni angolo, che ora è spuntato e maturando può diventare una bellissima spiga, segno della vita buona e felice del Vangelo. La composizione del “puzzle” del mondo ha come fine il ricordarci che, pur nel nostro piccolo, ci siamo anche noi, che non importa CHI siamo ma COME siamo, l'essenziale non è essere operai o cantanti ultrafamosi ma vivere da cristiani la nostra condizione, ricordando che, per quando piccoli, i nostri gesti possono davvero cambiare il mondo e renderlo un posto migliore, per tutti.

**Varianti:** per occupare un maggior lasso di tempo e rendere più impegnativo il gioco una variante può essere quella di introdurre alcune prove, ossia, ciascun personaggio baratta il proprio oggetto a patto che la squadra sostenga una prova da lui proposta. Altra variante può essere l'introduzione dei ladri, animatori che sottraggono gli oggetti alle varie squadre costringendole così a ripercorrere gli scambi fatti fino a quel momento.



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi  
via Sant' Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: [ragazzi@diocesi.milano.it](mailto:ragazzi@diocesi.milano.it)  
[www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)